WIPEOUT XL

Pierwsza część WIPEOUT w wersji na konsole PlayStation sprzedała się lepiej niż RIDGE RACER. Ukrywająca się pod tytułem WIPEOUT 2097 (lub WIPEOUT XL w USA) kontynuacja spowodowała falę masowego szaleństwa i histerii, a także nieustający szturm graczy na sklepy z oprogramowaniem. W rezultacie WIPEOUT 2097 należy do pierwszej trójki gier na PSX, biorąc pod uwagę liczbę sprzedanych egzemplarzy. Nadszedł wreszcie czas na konwersję hitu na PeCeta – konwersję, która (podobnie jak FORMULA 1 – SS'47) działa jedynie na komputerach wyposażonych w akceleratory 3D kompatybilne z DIRECT 3D. Zwykły PeCet nie dysponuje wystarczającą mocą przerobową, aby pociągnąć ten tytuł bez znaczącego pogorszenia jakości grafiki.

W WIPEOUT 2097 gracz pilotuje nowoczesny pojazd (do wyboru trzy teamy), konkurując z innymi zawodnikami w wyścigu, w którym wszystkie chwyty są dozwolone. Koniec z pokojowym nastawieniem, wreszcie można posłać rakietę w przeciwnika, bowiem na trasie aż roi się od bonusów w postaci turbo, rakiet i różnorakich bomb, które aż proszą się o wystrzelenie. Sterowanie pojazdem jest trudne, lecz sprawia wiele satysfakcji – oprócz standardowych w takich przypadkach klawiszy (lewo–prawo i gaz), można jeszcze podnosić i opuszczać dziób pojazdu, dzięki czemu mimimalnie zyskuje on na prędkości podczas ukośnych fragmentów trasy. Trzeba też umiejętnie wykorzystywać znajdujące się na trasie boostery, rozpędzające na chwilę pojazd. W myśl zasady „mało a dobrze", w grze znajduje się tylko sześć tras, za to przygotowanych z największą dokładnością – różniących się od siebie grafiką, umiejscowieniem zakrętów czy też najzupełniej w świecie koncepcją ich opisania. Brzmi to trochę zawile, jednak każdy, kto na nie popatrzy będzie wiedzieć o czym mowa. Dość powiedzieć, że są znakomite, zaś ich opanowanie to naprawdę trudne i wymagające zadanie, zwłaszcza, że inteligencja komputerowych przeciwników jest bardzo wysoka. Objawia się to ultraszybkimi czasami, jednak dzięki uporowi, konsekwencji oraz perfekcyjnemu opanowaniu pojazdu (to jest klucz...) każdy z wyścigów można ukończyć na pierwszym miejscu.

Patrząc na niesamowitą jakość grafiki wydaje się, że w tej chwili na PC nie istnieje gra wyglądająca lepiej niż ten wyścig. Developerzy z PSYGNOSIS nie ukrywają, że na mocy umowy (i ogromnych pieniędzy) WIPEOUT 2097 został napisany praktycznie jako demonstracja mocy akceleratora POWER VR i choć działa także na dwóch najbardziej popularnych (MATROX MYSTIQUE 4MB i 3Dfx voodoo), to jedynie na POWER VR można uruchomić większe rozdzielczości niż standardowe 640x480 (dla POWER VR także 800x600 oraz 1024x768). Jednak najwyższe rozdzielczości wymagają potwornie nowoczesnego sprzętu – Pentium 200 MMX albo nawet Pentium Pro 200 i praktycznie nie przydają się do niczego, ich kosztem spada płynność animacji. Podstawowe 640x480 okazuje się zupełnie wystraczające, na ekranie PeCetowego monitora gości niespotykana nigdzie dotąd wizualna orgia. Efekty świetlne, wspaniale rozłożone tekstury, a przede wszystkim genialna płynność animacji po prostu nie ma sobie równych. Niestety, rewelacyjny soundtrack z PlayStation nie przeżył długiej drogi towarzyszącej konwersji. Zniknęły wszystkie znane zespoły z brytyjskiej sceny techno, a na ich miejsce wkroczyły utwory napisane przez Cold Storage, artystę na stałe współpracującego z PSYGNOSIS. Muzyka jest niezła i pasująca do klimatu serwowanego nam przez całość oprawy, nie jest to już jednak taka rewelacja jak w przypadku wersji PSX. Za to efekty dźwiękowe pozostały bez zmian i prezentują się wyśmienicie – od szumu poruszających się pojazdów i dźwięki wydawane przy zderzeniach z bandami aż po strzały, odgłosy eksplozji i operującego basem zapowiadacza (nie mylić z komentatorem).

WIPEOUT 2097 w wersji na PC to rewelacyjne widowisko, a przy tym niewiarygodnie miodna gra. Bardzo boli brak opcji Multiplayer z możliwością ścigania się przez Internet – w tym miejscu przytomniej zachowała się firma UBI SOFT ze swoim POD. Nie zmienia to jednak faktu, że WIPEOUT 2097 to w tej chwili największy popis możliwości akceleratorów 3D – 3Dfx, POWER VR oraz MYSTIQUE. Oprócz tego potrzebny jeszcze będzie szybki sprzęt, ale jak już mówiłem, tę grę warto zobaczyć, a co więcej, warto w nią zagrać.

Gulash

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -,-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95, D3D Min. Pentium 150, 16 MB RAM

DEMO: CD 48

OCENA: 8/10